



Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Muhammad Syahrul¹, Martini², Ade Afdaliah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ittidaiyah Fakultas Agama Islam

^{1,2,3}Universitas Muslim Indonesia

Email: m.syahrulfai@umi.ac.id

martini@umi.ac.id

Abstrak. Berlandaskan survey yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Laikang yaitu sekolah ini memperbolehkan siswanya untuk membawa *handphone*, terdapat 10 Peserta didik nilai ulangan harian pada mata pelajaran tematik yang tidak mencapai Standar nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V di SD Inpres Laikang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Jumlah sampel 35 siswa. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian adalah (1) Tingkat bermain game online pada siswa berada pada kategori sedang, dari 35 siswa yang merupakan keseluruhan responden terdapat 17 Siswa atau 48,6% dalam kategori Sedang, (2) Minat Belajar siswa pada mata pelajaran tematik di SD Inpres Laikang diketahui berada dalam kategori Tinggi. Hal ini dibuktikan dengan frekuensi paling tinggi terdapat pada kelas Interval nomor 6 yang memiliki rentang 31-33 dengan jumlah 13 siswa atau 37% siswa, (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Inpres Laikang.

Kata kunci: *Game Online*; Minat Belajar; Siswa

Abstract. Based on a survey conducted by researchers at SD Inpres Laikang, namely this school allows students to bring cellphones, there were 10 students whose daily test scores in thematic subjects did not reach the set KKM score standard, namely 75. This research aims to determine the influence of online games. on students' interest in learning in class V thematic subjects at SD Inpres Laikang. This research is descriptive quantitative research. The total sample is 35 students. Data collection techniques using observation, questionnaires and documentation. The results of the research are (1) The level of playing online games among students is in the medium category, of the 35 students who are the total respondents there are 17 students or 48.6% in the Medium category, (2) Students' interest in learning in thematic subjects at SD Inpres Laikang known to be in the High category. This is proven by the highest frequency found in Interval class number 6 which has a range of 31-33 with a total of 13 students or 37% of students, (3) There is a significant influence between online games on the learning interest of class V students at SD Inpres Laikang.

Keyword: Online Games; Learning Interests; Student

PENDAHULUAN

Pada tahun 1960 *game online* telah hadir melalui komputer dimana komputer digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket. Menurut Bodenheimer *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja serta dapat dimainkan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan tersebut menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang di dukung oleh komputer. *Game online* pertama kali muncul dominan berjenis simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang kemudian di komersialkan. Dari hal tersebut telah menginspirasi game-game lain muncul dan berkembang dengan begitu pesat (Hadisaputra,2022).

Game Online memiliki dampak positif yaitu melatih kemampuan problem solving karena di dalam game online terdapat tantangan yang dimana player harus memecahkan suatu masalah agar bisa menuju ke level berikutnya tidak hanya itu *game online* juga dapat melatih fokus karena membutuhkan kesabaran, tindakan cepat dan konsentrasi. *Game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya, game online memiliki fitur fitur yang sangat menarik perhatian mulai dari gambar serta animasi yang di rancang khusus agar orang menjadi ingin terus bermain sehingga mendorong anak bahkan orang dewasa pun tertarik dalam bermain *game online*.

Generation Post Z atau generasi Alpha adalah era dimana semua serba digital hingga bermain pun menggunakan digital menggunakan alat yang bernama *Handphone*, di dalam *Handphone* terdapat Aplikasi *Game Online* yang dapat di akses dimana dan kapan saja, Maka dari itu peneliti mengangkat judul tersebut agar peneliti dapat memasuki dunia yang dimiliki oleh anak anak zaman sekarang dan bisa meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Post gen z saat ini banyak yang kurang Memanfaatkan waktu dengan baik salah satunya dengan belajar. Tanpa adanya

minat sangat sulit untuk melakukan proses belajar. Seorang Pendidik memiliki peran penting dan tanggung jawab mengenai masalah minat belajar peserta didik dengan bagaimana pendidik itu bisa menumbuhkan kembali semangat belajar peserta didik di *era Post Gen Z*, menciptakan metode atau model pembelajaran yang menarik dengan menggunakan Teknologi sehingga menculkan Minat belajar yang dapat mengembangkan kapasitas peserta didik.

Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Ardiyansah, 2022) dengan judul “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020 ”. Pada penelitiannya ini bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa atau tidak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode metode penelitian kuantitatif dengan uji regresi linear sederhana untuk menganalisis data yang diperoleh. Berdasarkan output yang diperoleh bahwa nilai Signifikansi sebesar $0.002 < 0.005$ maka terdapat pengaruh yang signifikan antara game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa Universitas Tidar. Dengan nilai koefisien regresinya sebesar 0.084, karena nilai koefisien regresi bernilai plus (+) maka game mobile legends berpengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa. Sedangkan nilai R square yaitu sebesar 2,4 persen yang berarti bahwa pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa sebesar 2,4 persen sedangkan 97,6 persen minat belajar mahasiswa dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan Observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 03 Maret 2023 peneliti menemukan berbagai masalah yaitu di SD Inpres Laikang boleh membawa *Handphone* yang dimana *Handphone* merupakan salah satu fasilitas yang mendukung siswa untuk bermain *Game Online* dengan melakukan observasi kepada peserta didik mengenai *game online*, terdapat kelas V A yang terdiri dari 26 peserta didik rata – rata aktif bermain *game online* yang beraneka ragam jenis *game online* dengan genre yang berbeda-beda antara lain (*Mobile*

Legend, Free Fire, Minecraft, Roblox, dan Stumble Guys) Saat dilakukan observasi peserta didik lebih Fokus dan lebih semangat saat berbicara mengenai *game online* dibandingkan dengan materi pembelajaran tematik, pada saat observasi awal peneliti melihat beberapa peserta didik belajar merasa jenuh hingga kurang minat terhadap pembelajaran hingga terdapat 10 Peserta didik nilai ulangan harian pada Mata Pelajaran Tematik yang tidak mencapai Standar nilai KKM yaitu 75 jika di Persentase terdapat 38,46 % peserta didik yang tidak mencapai standar nilai KKM dikarenakan *Game Online* sangat mudah diakses dengan menggunakan *handphone* pribadi milik peserta didik. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengusulkan “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di ” sebagai judul dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode survei. penulis mengambil penelitian kuantitatif dengan alasan penelitian dilakukan pada objek yang alamiah. Menurut Karlinger menyatakan bahwa “*Survey Research studies large and small population (or universes) by selecting and studying samples chosen from the population to discover the relative incident, distribution, and interrelation of sosiological and psychological variabls*”. Penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, untuk menemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis (Sugiyono, 2019)

Penelitian dilaksanakan di SD SD Inpres Laikang Makassar berlokasi di Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Penelitian dilakukan pada bulan Desember 2022 sampai dengan Januari 2023.

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif karena penelitian kuantitatif memiliki tujuan yaitu membantu dalam menentukan hubungan antar variabel dalam sebuah populasi sesuai dengan judul peneliti yang dimana variabel (x) terdapat pada *game online* dan variabel (y) terdapat pada

minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik. Jenis penelitian ini melakukan penelitian korelasional (*correlational studies*) agar peneliti dapat mengetahui tingkat antara dua variabel dengan valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : (1) Observasi, (2) Angket, dan (3) dokumentasi. Observasi adalah Teknik pengumpulan data dengan menggunakan panca indra (melihat, mendengar, mencium, mengecap dan meraba). Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah panduan/pedoman observasi.

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Menurut Sugiyono dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya mengetahui tentang narasumber, misal LSM. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yang diolah dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics (Subando, et.al. 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Bermain *Game Online* Siswa Kelas V di Sd Inpres Laikang.

Di era Post Generation Z atau disingkat Post Gen Z merupakan istilah yang digunakan untuk kelompok demografi yang lahir pada setelah tahun 2013 hingga tahun 2025 mendatang atau yang biasa dikenal dengan sebutan generasi Alpha. Karakteristik dari generasi tersebut yaitu bermain dengan permainan berbasis aplikasi dan generasi yang paling digital savy atau paling mahir dunia digital) banyak anak yang termasuk dalam kategori Post Gen Z yang lebih suka belajar dengan teknologi, sebaliknya mereka akan merasa mudah bosan apabila media pembelajaran yang digunakan terkesan kuno dan tidak modern. Untuk itu, para pengajar pun harus mulai sedikit lebih kreatif untuk mendapatkan perhatian dari Post Gen-Z dalam hal pelajaran.

Hasil penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V Paad Mata Pelajaran Tematik di Sd Inpres Laikang Makassar yaitu, tingkat bermain *game online* Siswa dalam kelas Interval 38-45 dengan jumlah 17 Siswa dan Frekuensi 49% sedangkan nilai mediannya 42, nilai tersebut berada di kelas interval 40-44 yang artinya tingkat *game online*

siwa pada kategori atau frekuensi sedang.

Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik kelas V di Sd Inpres Laikang

Minat belajar merupakan kaitan erat terhadap perasaan individu, objek, dan aktivitas. Dua hal yang diperhatikan kegiatannya dengan minat, yaitu minat sebagai dorongan dan minat sebagai kebutuhan. Minat adalah kecenderungan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Minat belajar merupakan dorongan atau keinginan individu dalam hal ini, siswa sebagai upaya untuk mencapai hasil belajar yang dilakukan.

Pada hasil penelitian tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas V di Sd Inpres Laikang, hasil Kategorisasi Minat belajar Sangat Rendah berada di interval kurang lebih dari 22 dengan jumlah siswa 3 atau frekuensi 8,6% , Rendah berada di interval 26-30 dengan jumlah 7 siswa atau frekuensi 20%, Sedang berada di interval 26-30 dengan jumlah siswa 12 atau frekuensi 34,3% dan tinggi berada pada interval 30-33 dengan jumlah siswa 13 atau frekuensi 37,1%. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat minat belajar siswa pada kelas V di Sd Inpres laikang masuk dalam kategori tinggi yaitu dengan 13 siswa dan frekuensi 37,1%.

Terdapat Pengaruh *game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik kelas V di SD Inpres Laikang

Berdasarkan hasil Uji Validitas & Reabilitas tersebut, terlihat bahwa item pernyataan pada instrumen yang di sebarakan kepada peneliti dengan jumlah 35 Responden terdapat 13 Item *Game Online* & 8 Item Minat Belajar dinyatakan Valid dikarenakan Nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan nilai *Alpha Cronbach's* (R_{hitung}) lebih besar dari nilai R_{tabel} berarti instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,068 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data variabel Independen *game online* (X) dan variabel dependen minat belajar (Y) berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai Sig. deviation from linearity sebesar $0,438 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara Minat belajar (Y) dengan *Game Online* (X).

Berdasarkan Pengambilan Keputusan dalam Uji Regresi Sederhana maka dapat di simpulkan

bahwa Berdasarkan Uji Determinasi dapat menjelaskan bahwa nilai kolerasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,249, dari output tersebut diperoleh koefisiendeterminasi (R Square) sebesar 0,249, yang berarti bahwa pengaruh variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (minat belajar) adalah sebesar 24,9 %. Maka Hasil analisis data diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan Aplikasi IBM SPSS 26 Berdasarkan outputdiketahui nilai signifikasi (sig.) sebesar 0,002 lebih kecil dari $<$ probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh signifikan *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V di Sd Inpres Laikang Makassar. Dari hasil penelitian ini tentu saja bahwa *game online* mampu meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*. *game online* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa jika *game online* di jadikan sebagai *reward* atau hadiah setelah selesai belajar dan dengan *game online* siswa dapat membagi waktu bermain dan belajar.

Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hajar Aswad dengan judul Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Takalar Hasil penelitian menunjukkan Hasil Regresi linear sederhana mendapatkan koefisien regresi X sebesar -0,987, karena nilai koefisien regresi bernilai minus (-) maka dapat dikatakan bahwa bermain *game online* (x) berpengaruh negatif terhadap minat belajar (y) siswa.

Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kautsar dengan judul Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 3 Aceh Besar Hasil penelitian menunjukkan tingkat presentase peneliti melakukan analisis data menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan program bantu yaitu SPSS versi 20.0 dengan menggunakan rumus uji regresi linear sederhana, dapat dikatakan bahwa pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik yaitu sebesar 30% berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar. Indikasi yang dapat dilihat berupa terjadinya penurunan angka pada indeks kumulatif nilai rata-rata rapor peserta didik selama 2 semester terakhir.

SIMPULAN DAN SARAN

Tingkat bermain *game online* pada siswa

berada pada kategori sedang, dari 35 siswa yang merupakan keseluruhan responden terdapat 17 Siswa atau 48,6% dalam kategori Sedang. Minat Belajar siswa pada mata pelajaran tematik di SD Inpres Laikang diketahui berada dalam kategori Tinggi. Hal ini dibuktikan dengan frekuensi paling tinggi terdapat pada kelas Interval nomor 6 yang memiliki rentang 31-33 dengan jumlah 13 siswa atau 37% siswa. Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V di Sd Inpres Laikang. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji hipotesis berdasarkan nilai signifikansi (sig.) 0,002 lebih kecil dari < probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan *game online* dengan minat belajar. Berdasarkan hasil uji determinasi sebesar 24,9 yang berarti pengaruh positif 25% dan 75% dipengaruhi oleh faktor lain yang peneliti tidak teliti. Sehingga H1 diterima H0 ditolak. Siswa dapat bermain *game online* di waktu luang, dengan catatan siswa tidak melupakan tugas utama dari seorang pelajar. Orang tua memberikan izin anak untuk mengakses *game online* setelah selesai menjalankan tugas utamanya, menjadikan *game online* sebagai *reward* setelah mengerjakan tugas utamanya agar *game online* sebagai dorongan anak untuk meningkatkan minat belajar dengan catatan orang tua harus melakukan pengawasan terhadap *game online* yang dimainkan oleh siswa.

Kepada guru-guru khususnya guru mata pelajaran tematik dan Kepala Sekolah diharapkan agar membantu orang tua dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan meningkatkan metode dan model pembelajaran berbasis digital agar anak-anak semangat dalam menerima pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Amin dan Fathul Riski. 2023. Analisis Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Smp Daerah Hu'u Dompu. NUSRA:Jurnal Penelitian dan Ilmu Kependidikan. 4 (3). DOI: <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i3.1337>
- Birri, Maftuh Bastul, Muhajir, and Ikha Listyarini. 2022. 'Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang', *Dwjaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3 (2):239-43.
- Hadisaputra. 2022. Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. NANAEEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education. 5 (1): 1-14
DOI: <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- Kurniawan, Drajat Edy. 2020. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No. 1
- Maryam, et. Al. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *JIKAP PGSD: jurnal ilmiah ilmu kependidikan*. 7 (3): 378-385. DOI: <http://doi.org/10.26858/jkp.v7i3.44353>.
- Moleong, Lexy. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Risqi Ardiansyah. 2022. Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020. *Jurnal komunikasi dan media sosial (JKOMDIS)*. 2 (3): 381-389. DOI :<https://doi.org/10.47233/jkomdis.v2i3.402>.
- Sommeng, A. 2018. Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pengembangan Silabus Dan Rpp Melalui Pola Pembinaan Profesional Dengan Pendekatan Kooperatif. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3 (3): 263-273
DOI: <http://doi.org/10.26858/jkp.v3i3.10230>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Syahrul, Muhammad, and Martini Martini, 'Penerapan Pendekatan Konseling Rasional Emotif Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Ma Ddi Kab. Pangkep', *Komunida : Media Komunikasi Dan Dakwah*, 8.1 (2018), 51-60.